

PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMAINKAN ALAT MUSIK MELODIS MELALUI PENERAPAN MODEL *QUANTUM*

Titis Firdausy Andani¹⁾, Kuswadi²⁾, Chumdari³⁾, Karsono⁴⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta

e-mail: titisfirdausy@yahoo.com

Abstract: The purpose of this research was to improve the playing melodic musical instrument skill by using Quantum model on Cultural Arts and Skills learning on the fourth grade students of State Primary School of 1 Baturetno Wonogiri in the academic year 2015/2016. The type of the research is Classroom Action Research (CAR) which was carried out in three cycles. Every cycle through the stage of planning, implementation, observation, and reflection. The data collecting techniques were observation result, interview, document, and test. The data validity techniques were triangulation of resource and triangulation of technique. The data analysis technique was interactive analysis data. The result of the research showed that in precycle the average score of the playing melodic musical instrument skill was 63,20 with the class completeness was 6,67%. In the first cycle, the class average score was 69,80 with the class completeness was 40%. In the second cycle, the class average score was 74,87 with the class completeness was 56,67%. In the third cycle, the class average score was 82,27 with the class completeness was 83,33%. The conclusion of the research was the playing melodic musical instrument skill could be improved by using Quantum model on Cultural Arts and Skills learning on the fourth grade students of State Primary School of 1 Baturetno Wonogiri in the academic year 2015/2016.

Abstrak: Tujuan penelitian ini yakni untuk meningkatkan keterampilan memainkan alat musik melodis melalui penerapan model *Quantum* pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) siswa kelas IV SD Negeri 1 Baturetno Wonogiri tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama tiga siklus. Setiap siklus melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Validitas data yang digunakan yakni triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan model analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada prasiklus nilai rata-rata keterampilan memainkan alat musik melodis siswa sebesar 63,20 dengan persentase ketuntasan kelas sebesar 6,67%. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 69,80 dengan persentase ketuntasan kelas sebesar 40%. Pada siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74,87 dengan persentase ketuntasan kelas sebesar 56,67%. Pada siklus III, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,27 dengan persentase ketuntasan kelas sebesar 83,33%. Simpulan penelitian ini yaitu keterampilan memainkan alat musik melodis dapat ditingkatkan melalui penerapan model *Quantum* pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) siswa kelas IV SD Negeri 1 Baturetno Wonogiri tahun ajaran 2015/2016.

Kata Kunci: Model *Quantum*, Keterampilan Memainkan Alat Musik Melodis

Pembelajaran di SD harus mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Mengingat pendidikan di SD merupakan salah satu bentuk pendidikan dasar, maka ketiga ranah tersebut harus dikembangkan dalam diri siswa SD secara seimbang. Keseimbangan diperlukan karena apabila siswa memiliki pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) yang baik namun tidak memiliki karakter (afektif) yang baik maka bisa saja mereka menggunakan pengetahuan dan keterampilan tersebut untuk hal-hal yang tidak baik. Oleh karena itu, karakter yang baik harus benar-benar tertanam di dalam diri siswa.

Karakter siswa bisa dibentuk melalui proses pembelajaran berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk karakter siswa adalah Seni Budaya dan

Keterampilan (SBK). Pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan (BSNP, 2006).

Berdasarkan peranan pendidikan SBK di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran SBK sangat penting. Sayangnya, secara umum alokasi waktu untuk pembelajaran SBK minim. Banyaknya bidang seni dalam SBK dengan alokasi waktu pembelajaran yang kurang proporsional menyebabkan pembelajaran seni terbatas waktu. Menyikapi keterbatasan waktu akhirnya seni diajarkan dengan lebih menekankan pada aspek teoretis dengan target tuntasnya materi teori.

Seni musik merupakan salah satu bidang SBK yang diajarkan di SD. Seperti halnya SBK, seni musik juga bisa membentuk ka-

1) Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UNS

2) 3) 4) Dosen Prodi PGSD FKIP UNS

rakter yang baik pada siswa. Pernyataan tersebut merujuk pendapat Sardi (Rachmawati, 2005: 65) yang menyatakan bahwa musik mendorong gerak pikir dan rasa, membangkitkan kekuatan dalam jiwa dan membentuk watak.

Pemahaman tentang musik tidak dapat diperoleh tanpa adanya pengalaman musik. Pernyataan tersebut merujuk pada pernyataan O'Brien bahwa berdasarkan teori-teori Jean Piaget dan teori-teori Jerome Bruner tentang tahap-tahap berpikir anak, cara belajar musik yang terbaik bagi anak seharusnya melalui pengalaman musik (Jamalus & Busroh, 1992: 121).

Salah satu bentuk kegiatan pengalaman musik yaitu bermain musik. Curwen (Jamalus & Busroh, 1992:121) mengatakan bahwa dalam pelajaran musik yang dibayangkan anak-anak ialah bunyinya, bukan notasinya. Situasi yang menyenangkan harus diciptakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Situasi menyenangkan itu dapat diciptakan melalui kegiatan bermain musik. Bermain musik dengan menggunakan alat musik akan memberikan pengalaman yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar musik. Siswa akan lebih mudah dalam memahami unsur-unsur musik dan menerapkan teori-teori tentang musik yang diperolehnya apabila siswa terampil dalam bermain musik. Selain itu, siswa juga dapat mengeksperikan dirinya melalui musik yang dimainkannya. Secara umum kegiatan pembelajaran musik mencakup bermain alat musik. Berdasarkan fungsinya, alat musik dibagi menjadi dua golongan, yaitu alat musik ritmis dan alat musik melodis. Alat musik ritmis adalah alat musik yang tidak menghasilkan nada, sedangkan alat musik melodis adalah alat musik yang menghasilkan nada.

Minimnya pembelajaran mengenal dan memainkan alat musik melodis dapat menyebabkan siswa kurang berkembang kemampuan motorik dan afektifnya. Selain itu, keterampilan bermusik siswa juga dapat menjadi rendah. Kecenderungan seperti itu saat ini terjadi di SD pada umumnya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari daftar nilai pratindakan mengenai keterampilan memainkan alat musik melodis siswa kelas IV SD Negeri 1 Baturetno Wonogiri

yang dilakukan pada tanggal 17 Desember 2015 yaitu nilai rata-rata siswa sebesar 63,20 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. 2 dari 30 siswa atau 6,67% tuntas atau mendapatkan nilai di atas 75, sedangkan 28 siswa atau 93,33% belum tuntas. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan memainkan alat musik melodis kelas IV SD Negeri 1 Baturetno Wonogiri tahun ajaran 2015/2016 masih rendah. Fakta tersebut merupakan suatu indikasi bahwa proses pembelajaran SBK khususnya Seni Musik yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Baturetno Wonogiri tahun ajaran 2015/2016 masih kurang berhasil dalam memberikan keterampilan memainkan alat musik melodis pada siswa.

Untuk mengatasi masalah rendahnya keterampilan memainkan alat musik melodis siswa kelas IV SD Negeri 1 Baturetno Wonogiri diperlukan suatu tindakan yang lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Peneliti memilih model *Quantum* sebagai model pembelajaran inovatif yang mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif sehingga keterampilan memainkan alat musik melodis siswa meningkat. Model *Quantum* merupakan model pembelajaran yang diduga tepat untuk meningkatkan keterampilan memainkan alat musik melodis karena menyenangkan sehingga siswa tertarik dan mau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Menurut DePorter (2007: 5) *Quantum* artinya interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Artinya, pengajaran *Quantum* menitikberatkan pada totalitas segala aspek belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Kerangka pembelajaran *Quantum* dikenal dengan TANDUR. Mula-mula rasa ingin tahu siswa ditumbuhkan. Setelah rasa ingin tahu itu tumbuh, maka guru mengajak siswa untuk mencoba, sehingga siswa mendapatkan pengalaman awal. Setelah siswa memperoleh pengalaman, siswa diajak untuk menamai apa yang diperolehnya dari pengalamannya itu. Setelah siswa memahaminya, guru menampilkan demonstrasi tentang apa yang baru saja dipelajari. Siswa harus memperhatikan demonstrasi itu dengan baik. Setelah itu, siswa diminta untuk meniru peragaan a-

tau demonstrasi itu. Siswa melakukan demonstrasi itu secara berulang-ulang hingga ia bisa. Setelah semua siswa bisa maka guru dan siswa merayakan segala usaha yang telah dilakukan siswa. Perayaan itu sebagai bentuk penghargaan atas usaha yang telah dilakukan siswa.

Apabila model *Quantum* dilaksanakan di dalam pembelajaran SBK khususnya Seni Musik maka keterampilan siswa dalam memainkan alat musik melodis akan meningkat. Hal ini karena pembelajaran *Quantum* merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Apabila siswa merasa senang maka siswa akan tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Keantusiasan siswa tersebut juga didukung oleh langkah-langkah pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengalamannya sendiri. Di akhir pelajaran, guru bersama siswa melakukan perayaan sehingga siswa merasa usaha yang telah dilakukannya dihargai. Pembelajaran *Quantum* tersebut memerlukan keahlian dan keterampilan guru karena guru harus mampu melakukan demonstrasi tentang konsep yang sudah dipelajari. Melalui penerapan model *Quantum* pada pembelajaran SBK khususnya memainkan alat musik melodis diharapkan siswa lebih aktif terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga keterampilan siswa dalam memainkan alat musik melodis juga meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini ialah: "Apakah keterampilan memainkan alat musik melodis dapat ditingkatkan melalui penerapan model *Quantum* pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas IV SD Negeri 1 Baturetno Wonogiri tahun ajaran 2015/2016?". Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan keterampilan memainkan alat musik melodis melalui penerapan model *Quantum* pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas IV SD Negeri 1 Baturetno Wonogiri Tahun Ajaran 2015/2016.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Baturetno, Kecamatan Baturetno, Kabupaten Wonogiri. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV berjumlah 30 siswa yang

terdiri dari 17 putra dan 13 putri. Waktu penelitian ini dimulai bulan Desember 2015 sampai bulan Juni 2016, tepatnya semester II tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

Sumber data pada penelitian ini berupa sumber data primer, yakni guru kelas IV dan siswa kelas IV, serta sumber data sekunder, yakni dokumen, foto, video, RPP. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, dokumentasi, observasi, dan tes. Validitas data yang digunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan ialah model analisis interaktif.

HASIL

Sebelum pelaksanaan tindakan peneliti melakukan observasi awal, wawancara, dan tes pada kondisi awal. Berdasarkan kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai keterampilan memainkan alat musik melodis siswa masih rendah. Hal tersebut terbukti dari sebagian besar siswa masih belum mencapai KKM ≥ 75 . Kurangnya pencapaian kompetensi tersebut dapat dilihat melalui Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Keterampilan Prasiklus

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
45-50	2	6,67
51-56	4	13,33
57-62	7	23,33
63-68	11	36,67
69-74	4	13,33
75-80	2	6,67
Jumlah	30	100
Nilai Rata-rata Kelas		63,20
Ketuntasan Klasikal		6,67%

Berdasarkan data pada Tabel 1, didapati bahwa rata-rata kelas yaitu 63,20. Siswa yang mencapai KKM ≥ 75 sebanyak 2 siswa (6,67%), sedangkan 28 siswa (93,33%) belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian kompetensi tentang keterampilan memainkan alat musik melodis siswa masih rendah.

Pelaksanaan keterampilan memainkan alat musik melodis pada siklus I dengan menerapkan model *Quantum* menunjukkan adanya peningkatan. Hal tersebut terbukti dari

adanya peningkatan nilai selam siklus I, dapat dilihat melalui Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Keterampilan Siklus II

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
47-53	2	6,67
54-60	6	20,00
61-67	3	10,00
68-74	7	23,33
75-81	5	16,67
82-88	7	23,33
Jumlah	30	100
Nilai Rata-rata Kelas		69,80
Ketuntasan Klasikal		40%

Berdasarkan Tabel 2 di atas, rata-rata kelas yaitu 69,80. Siswa yang mencapai KKM sebanyak 12 siswa (40%), sedangkan 18 siswa (60%) belum mencapai KKM.

Indikator kinerja pada penelitian ini adalah jumlah siswa yang nilainya di atas KKM (75) dapat mencapai $\geq 80\%$ dari 30 siswa sehingga perlu direfleksi dan ditindaklanjuti pada siklus II. Kekurangan pada siklus II diperbaiki pada siklus III. Hasil penelitian pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai Keterampilan Siklus II

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
51-58	3	10,00
59-66	4	13,33
67-74	6	20,00
75-82	9	30,00
83-88	6	20,00
89-95	2	6,67
Jumlah	30	100
Nilai Rata-rata Kelas		74,87
Ketuntasan Klasikal		56,67%

Berdasarkan Tabel 3 di atas, didapati bahwa ada peningkatan pencapaian kompetensi pada siklus II. Pada siklus II rata-rata kelas mencapai 74,87. Siswa yang mencapai KKM (≥ 75) sebanyak 17 siswa (56,67%), sedangkan 13 siswa (43,33%) belum mencapai KKM.

Indikator kinerja pada penelitian ini adalah jumlah siswa yang nilainya di atas KKM (75) dapat mencapai $\geq 80\%$ dari 30 siswa. Oleh karena itu perlu direfleksi dan ditindaklanjuti pada siklus III. Adapun hasil penelitian pada siklus III dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Nilai Keterampilan Siklus III

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
63-68	4	13,33
69-74	1	3,33
75-80	4	13,33
81-86	12	40,00
87-92	7	23,33
93-98	2	6,67
Jumlah	30	100
Nilai Rata-rata Kelas		82,27
Ketuntasan Klasikal		83,33%

Berdasarkan data Tabel 4 di atas, didapati adanya peningkatan pencapaian kompetensi pada siklus III. Hal tersebut terbukti dari adanya peningkatan nilai di siklus III.

Pada tindakan di siklus III, siswa yang mencapai KKM (≥ 75) sebanyak 25 dari 30 siswa atau 83,33%. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,27. Hal ini membuktikan bahwa indikator kinerja penelitian, yaitu ketercapaian KKM (≥ 75) sebanyak 24 siswa atau 80% siswa telah terpenuhi. Dengan demikian tindakan yang diberikan selama penelitian ini dikatakan telah berhasil.

PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari kegiatan pra-siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III kemudian dikaji dengan menganalisis data-data tersebut. Berdasarkan hasil dari pengamatan dan analisis data, diperoleh bahwa keterampilan memainkan alat musik melodis dapat ditingkatkan melalui penerapan model *Quantum*. Selain itu, aktivitas siswa dan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *Quantum* juga meningkat. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah tindakan yang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Data Perkembangan Nilai

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai terendah	48	50	52	64
Nilai tertinggi	76	84	94	96
Nilai rata-rata	63,20	69,80	74,87	82,27
Ketuntasan	6,67%	40%	56,67%	83,33%

Pada prasiklus, jumlah siswa yang mencapai KKM (≥ 75) sebanyak 10 dari 30 siswa atau 40% dengan nilai rata-rata kelas 63,20. Setelah dilaksanakan pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 40% atau 12 siswa dengan nilai rata-rata kelas 69,80. Meskipun nilai rata-rata kelas pada tindakan siklus I meningkat, namun target ketercapaian jumlah siswa masih belum mencapai indikator penelitian. Hal ini dikarenakan masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan kurang serius dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti bersama guru melanjutkan tindakan ke siklus II. Dengan perbaikan kinerja guru maupun motivasi kepada siswa untuk lebih serius dalam mengikuti pembelajaran, berbagai peningkatan dapat diperoleh kembali di siklus II.

Peningkatan pada siklus II nilai rata-rata keterampilan memainkan alat musik melodis kelas menjadi 74,87 dan persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 56,67%. Dengan kata lain telah terjadi peningkatan persentase ketuntasan klasikal sebesar 17%.

Pada siklus II, persentase ketuntasan belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan. Hal ini dikarenakan masih ada beberapa siswa yang kurang serius dalam mengikuti kegiatan memainkan alat musik melodis. Melalui perbaikan kinerja guru maupun motivasi kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran, berbagai peningkatan dapat diperoleh kembali di siklus III.

Selanjutnya pada siklus III nilai rata-rata keterampilan memainkan alat musik melodis kelas mengalami peningkatan menjadi 82,27 dan persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 83,33% atau 25 dari 30 siswa berhasil mencapai KKM (≥ 75). Pencapaian yang diperoleh justru di atas target indikator kinerja yang ditetapkan. Peningkatan tersebut terjadi karena guru dan siswa dapat melaksanakan pembelajaran *Quantum* dengan baik dan mampu mengatasi kendala yang terjadi pada siklus I dan siklus II. Hal ini membuat pembelajaran yang dilaksanakan menjadi efektif dan efisien sehingga indikator dalam penelitian ini dapat tercapai.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Ikawati (2013) bahwa model *Quantum* dapat meningkatkan kualitas proses

dan hasil keterampilan berbicara pada peserta didik kelas V SDN Palur 01 Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2012/2013. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya persentase sikap peserta didik pada aspek minat, keaktifan, kerja sama, dan kesungguhan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentase klasikal sikap peserta didik sebesar minat 86,95%, keaktifan 78,26%, kerja sama 82,6%, dan kesungguhan 86,95%. Pada siklus II persentase klasikal peserta didik sebesar minat 91,30%, keaktifan 86,95%, kerja sama 86,95%, dan kesungguhan 91,30%. Kualitas hasil dibuktikan dengan diperoleh nilai rata-rata hasil tes awal sebelum tindakan (pratindakan) yaitu 59,30 dengan ketuntasan klasikal 17,39%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat mencapai 68,43 dengan ketuntasan klasikal 65,21%. Setelah tindakan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75,13 dengan ketuntasan klasikal 86,95%.

Peningkatan dalam berbagai aspek penilaian tersebut dikarenakan model *Quantum* berorientasi pada pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dengan senang hati berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pendapat Kosasih dan Sumarna (2013: 76) yang menyatakan bahwa pembelajaran *Quantum* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dan menyenangkan semua hal yang menunjang keberhasilan pembelajaran itu sendiri dan memaksimalkan momentum untuk belajar. Selain itu, melalui model *Quantum* aktivitas siswa dilakukan dalam bentuk praktik sehingga sangat mendukung pelaksanaan kegiatan memainkan alat musik melodis dan mendukung keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan memainkan alat musik melodis dapat ditingkatkan melalui penerapan model *Quantum* pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) siswa kelas IV SD Negeri 1 Baturetno Wonogiri sehingga penelitian dapat diakhiri pada siklus III.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama tiga siklus melalui model *Quantum* pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

khususnya pada keterampilan memainkan alat musik melodis pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Baturetno Wonogiri tahun ajaran 2015/2016 dapat ditarik simpulan bahwa keterampilan memainkan alat musik melodis dapat ditingkatkan melalui penerapan model *Quantum* pada pembelajaran SBK siswa kelas IV SD Negeri 1 Baturetno Wonogiri tahun ajaran 2015/2016.

Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai keterampilan memainkan alat musik melodis pada setiap siklusnya, yaitu pada pratindakan nilai rata-rata keterampilan memainkan alat musik melodis siswa sebesar 63,20 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 6,67% (2 dari 30 siswa tuntas). Pada siklus I nilai rata-rata ke-

terampilan memainkan alat musik melodis siswa meningkat menjadi 69,80 dengan persentase ketuntasan sebesar 40% (12 dari 30 siswa tuntas). Pada siklus II nilai rata-rata keterampilan memainkan alat musik melodis siswa meningkat menjadi 74,87 dengan persentase ketuntasan sebesar 56,67% (17 dari 30 siswa tuntas). Pada siklus III nilai rata-rata keterampilan memainkan alat musik melodis siswa meningkat menjadi 82,27 dengan persentase ketuntasan sebesar 83,33% (25 dari 30 siswa tuntas). Maka ketercapaian keterampilan memainkan alat musik melodis siswa kelas IV SD Negeri 1 Baturetno Wonogiri tahun ajaran 2015/2016 telah mencapai bahkan melebihi indikator kinerja yang ditetapkan, yaitu sebesar 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2007). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Ikawati, A. (2013). *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Model Quantum Pada Peserta Didik Kelas V SDN Palur 01 Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Jamalus, & Busroh, H. (1992). *Pendidikan Kesenian 1 (Musik)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Kosasih, N., & Sumarna, D. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rachmawati, Y. (2005). *Musik sebagai Pembentuk Budi Pekerti: Sebuah Panduan untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Panduan.